



## The Bard's Tale III

• Gamekiller-Disk  
2

### So geht es los

Spärlich bewaffnet beginne ich in der Wildnis von Skara Brae. Als ich diese betreten will, greift mich ein Gnom an. Doch meine Party ist ziemlich lasch, und es kostet mich einiges an Mühe, um ihn zu besiegen. Doch schließlich siege ich und heimse kräftig Gold und Erfahrungspunkte ein. Jetzt kann ich in die Stadt gehen. Ich finde den alten Waffenladen, unter dem mein Freund Garth begraben liegt ...

### Brilhasti ap Tarj

Der Laden befindet sich gegenüber des Stadttores. Hier finde ich brauchbare Waffen und Rüstungen: Meine AC-Werte steigen. Ich prügele mich nun durch die Stadt und bekomme Gegenstände wie Fackeln, Helme und Schilde. Besonders wichtig sind „Harmonic Gems“, welche die „Spell Points“ auffrischen. Ich komme am Tempel von Tarjan vorbei und entdecke das „Review Board“. Hier kann man befördert werden und neue Zaubersprüche lernen.

Einer der zehn Repräsentanten lebt noch und erzählt, dass die Mitglieder der Party „Prophezien“ seien, also Männer, die Tarjan töten müssen. Zunächst sollen wir aber einen gewissen Brillharst ap Tarj beseitigen. Er wohnt in der Stadt.

Diesen Auftrag erledige ich im Vorübergehen und kämpfe deshalb, bis ich über Fünf-Stüfler verfüge. Jetzt geht's zum Tempel, den ich inspiziere. Ein Mönch versperrt mir den Weg, aber nur solange, bis ich „Tarjan“ brülle. Nun lässt er mich sofort ins Labyrinth unter dem Tempel ein. In den Katakomben ist es saudunkel, so dass ich erst mal meinen Magier Licht zaubern lasse. Als ich auf die ersten Wesen treffe, machen diese meinen Paladin platt, und ich verlasse den Dungeon vorläufig. Im Südwesten der Wildnis treffe ich einen Quacksalber, der meinen Paladin wieder zum Leben erweckt, aber einen Wucherpreis dafür verlangt. Ab diesem Zeitpunkt spielt

mein Barde nur noch „Sir Robin’s Tune“!

Sehr behutsam kämpfe ich mich durch die Katakomben und finde im Norden eine Treppe zu den Tunneln. Hier bin ich ebenfalls sehr vorsichtig, kann aber trotzdem nur wenigen Fallen ausweichen. Mein Magier wird hierbei gegrillt. An der Wand entdecke ich die Aufschrift „Chaos“. Nun verlasse ich das Labyrinth und lasse mein „Grillsteak“ wieder beleben. Als der Mönch wieder auftaucht, brülle ich „Chaos“, und ein weiterer Dungeon tut sich auf. In den Stockwerken eins, zwei und drei gibt’s je ein Rätsel. Mit folgenden Lösungswörtern kommt man in die nächsten Etagen:

- Level 1: BLUE
- Level 2: SHADOW
- Level 3: SWORD

**Tipp:** Begrüßt den Mönch gleich mit „SWORD“ und startet im dritten Level. Dort steht irgendein Schwachsinn.

Mittlerweile ist meine Party durch viele Kämpfe im vierten Level geschwächt. Das riesige Gebiet mit Wirbelfeldern kann man nur durchqueren, wenn man die Buchstabenfolge des dritten Levels befolgt. Sie gibt die Schrittfolgen an:

NNEEESSEEENNWNWNWN

Dann umgehe ich das Labyrinth von links und kämpfe mich bei der letzten Hürde durch. Stark geschwächt erreiche ich im Nordwesten ein Gebäude. Als ich es betrete, stürzt sich Brilhasti mit vier Garden auf mich und räumt mit mir auf.

Mit Fünfzehn-Stüflern betrete ich das Gebäude wieder. Zuerst setze ich die „Dark Guards“ mit „DEST“ außer Gefecht. Dann nehme ich mir Brilhasti mit Distanzzaubereien vor, an denen er zu Grunde geht. Nun folgt die Teleportation zum Review Board: Alle Charaktere werden auf Level 35 gesetzt.

### **Valerian's Tower**

Vom alten Mann erhalte ich nun den Auftrag, in Arboria Valerians Jagdausrüstung zu besorgen und einen Magier in die Kunst des Chronomancers einzuweihen. Arboria ist eine der sieben Paralleldimensionen von Skara Brae und Umgebung. Hawkslayer, ein mächtiger Kämpfer und Freund des Alten, bietet an, meine Party zu verstärken.

Da ich aber personell voll besetzt bin, düse ich in die Starterdimension und werfe meinen Warrior raus. Dann nichts wie zurück und den Hawkslayer aufgenommen.

Der bringt über 500 Hitpoints! Jetzt auf nach Ciera Brannia, der Hauptstadt von Arboria. Der König erlaubt, die Kammern des Valerian zu betreten – unter einer Bedingung: Ich muss Tslota Garnath umnieten. Dies kann man aber nur mit dem „Nightspear“ vollbringen, der wiederum in „Valerian’s Tower“ aufbewahrt wird.

In der Wildnis pflücke ich Blätter, mit denen man unter Wasser atmen kann. Ein Fischer verkauft uns den „Gill“-Spruch und verrät mir, dass im Tümpel hinter seinem Haus ein versunkener Palast im Wasser steht. Und richtig: Im Teich ist ein Dungeon.

Im großen Raum sprudelt das Wasser des Lebens, welches ich per „Winskin“ mitnehme.

Trotz der kleinen Level entpuppt sich Valerian’s Tower als sehr heimtückisch. Nach einer nervigen Stunde erreiche ich das dritte Stockwerk. Ich soll ein Eichenblatt („OAK-TREE-LEAF“) hinlegen und es mit dem Wasser des Lebens begießen. Dann öffnet sich ein Portal. In der vierten Etage entdecke ich den „Nightspear“ und gebe ihn meinem kämpferisch schwachen Barbaren.

Meine nächste Station: die Festering Pit, in der sich Tslota versteckt. In der Mitte des Dungeons ist ein Raum, den man nur durch die „Phase Door“ betreten kann. Darin sind die Portale zum zweiten Level. Der Fiesling Tslota erwartet mich im Norden des Labyrinthes. Ich befürchtete schon, er sei so stark wie Brilhasti, doch weit gefehlt: Tslota bringt's nicht, tritt mir allein gegenüber und wird durch einen Piekser mit dem „Nightspear“ schnell in die ewigen Jagdgründe geschickt. Der Beweis für den König ist makaber: Ich muss den Kopf und das Herz Tslotas mitbringen. Der Herrscher freut sich und lässt mich die „Sacred Grove“ betreten.

Tslotas Herz lege ich vor eine Tür im Süden und gieße das Wasser des Lebens darüber. Die Tür öffnet sich. Valerians Bogen und Pfeile sind schnell gefunden. Ab nach Hause! Dort verlässt uns Hawkslayer wieder. Der alte belohnt uns fürstlich und hat sofort wieder einen neuen Auftrag für meine Party.

## **Lanatirs Speer und der Zauberstab**

Diesmal will der alte Mann den Speer von Lanatir und einen Zauberstab haben. Der Auftrag führt mich durch die Wüste von Gelidia, in der meine Charaktere ständig Hitpoints verlieren – eine Folge der tiefen Temperaturen, die hier herrschen. Im Süden gibt's einen Dungeon, zu dem ich nur über einen steinigen Weg gelange. Mollig warm ist es im Ice Keep. Ich mache mich also auf, die Gegend zu erkunden. Statuen, die nach meinem Namen fragen, schleudere ich „Hawkslayer“ entgegen. Jede Ecke des Ice Keep ist mit Kritzeleien beschmiert. Die Beschreibungen passen exakt zu diversen Spells. Tatsächlich öffnen Spells an der richtigen Stelle die Zugänge zu den drei Türmen:

- White Tower: LEVI, ANMA, PHDO
- Grey Tower: INWO, WIHE, FOFO, INV
- Black Tower: GRRE, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI

Im weißen Turm, Level vier, treffe ich auf sieben weiße Magier, die aber mit der folgenden Taktik kein Problem darstellen: Man sollte die Kerle mit „DEST“ bearbeiten, während der Dieb ständig einen „Backstab“ versuchen sollte. Inzwischen gibt es in meiner Party auch einen Slayer, der mächtig „Critical Hits“ austeilt. Als Belohnung für den Sieg erhalte ich Kristalllinsen, die ich im großen Raum, nördlich von Ice Keep, platzieren soll. Dies ist auch schnell mit „USE“ geschehen. Dann mache ich mich auf den Weg zum Grey Tower. Dort warten im vierten Level sieben graue Magier auf mich. Diese sind aber viel schwerer zu besiegen, und ich muss mehrere Male den Heilungsprozess mit „HEAL“ und „REST“ aktivieren. Wenn die Magier schließlich getötet sind, gibt's graue Linsen, welche ich wieder in dem bewussten Raum ablege. Auf zum schwarzen Turm! Die Bewohner (ratet, welche Farbe sie haben) sind gut versteckt. Ein mörderischer Kampf entbrennt. Optimal ist es, wenn man ein „Deathhorn“ hat!

100.000 Versuche später sind die Zauberer endlich vernichtet und die „Black Lenses“ gehören mir. Jetzt erscheint eine Treppe ins Ice Dungeon. Im zweiten Level stellt man mich vor ein Rätsel, das auf Grund der Infos aus den Türmen mit dem Spell „CALA“ beantworten und somit auch lösen kann. Ein Durchgang tut sich vor meiner nun schon kampferfahrenen Party auf und gibt Lanatirs Waffen (Speer und Zauberstab) frei. Zitternd vor Kälte und mit triefenden Nasen macht sich die Party nun auf den Rückweg zu dem Ursprung der Reise beziehungsweise zum alten Mann, der uns wieder gut belohnt.

## Lucencia

Unser nächstes Reiseziel lautet Lucencia, zum Glück wieder eine warme Dimension. In der Wildnis gibt es interessante Orte:

- Ein Gebirge neben der Stadt Celaria Bree
  - Ein Turm
  - Das Grab der Allira
  - Einige Rosenbüsche

Ich muss nun Alliras Krone und Gürtel für den Alten beschaffen. Also los! Ich zupfe erst mal eine weiße, eine rote und eine blaue Rose und begebe mich nach Celaria Bree. In der Bard's Hall kaufe ich mir das Bardenlied „Kiel's Overture“ und lausche einem weiteren Moritat über Hawkslayers Kampf mit dem Regenbogendrachen und einem Knaben, der aus Liebe zu Allira zum Rosengärtner wurde ...

Ich eile zu dem Gebirge, in dem der Drache haust. Der „Violet Mountain“ entpuppt

sich als unheimlich verworrenes Labyrinth. Vorsicht: Drei Schritte hinter dem Eingang wartet ein Teleporter darauf, euch weg zu zaubern! Am besten überspringt man ihn mit „APAR“ . Der Raum hinter dem Teleporter birgt die Stufen zum zweiten Level.

Im Süden stoße ich auf den Drachen. Dieser ist aber eine leichte Beute, wenn man oft genug „HEAL“ zaubert. Das Lindwurmlut nehme ich ebenso wie den Schlüssel mit. Jetzt wieder zurück nach Celaria Bree. Dort werden die Charaktere befördert, und es wird „Diva“ gekauft. Nun wird der Turm unter die Lupe genommen. Nach einigen Schritten stoppt eine undurchdringliche Wand meinen weg. Doch mit dem „Crystal Key“ löst sich das Problem von selbst. Zwei Stockwerke höher komme ich in einen winzigen Raum, in dem heulend Crysani, der Hausbesitzer, hockt und schreit:  
„Mörder! Ihr habt Allira umgebracht!“ Mit diesen Worten greift er mich an. Ich entledige mich seiner kurzer Hand (hehe ... Es war Notwehr). Dafür bekomme ich eine Triangel.

Mit dem Drachenblut gehe ich nun in die Wildnis, in der ein vergammelter Busch wächst, und begieße ihn damit. Und siehe da: Eine Regenbogenrose erscheint, die sogleich gepflückt wird. Nun besuche ich Alliras Grab. Im Norden versperrt mir ein riesiger Kristall den Weg. Doch mit der Triangel des Gärtners trollt sich dieser von dannen und gibt den Weg zu den Leveltreppen frei.

Während ich mich im zweiten Level herum treibe, erscheint ständig Alliras Geist und fordert eine Rose:

- Weiße Rose = Flower of Truth
- Rote Rose = Flower of Kindship
- Blaue Rose = Flower of Valor
- Gelbe Rose = Flower of Nature
- Die Regenbogenrose ist Alliras Rose

Als sich der Geist zufrieden gibt, finde ich Gürtel und Krone, rase zum Alten und kassiere meine Erfahrungspunkte ab.

## **Kinestia, die Maschinendimension**

Unser nächster Auftrag führt mich in die Dimension der Maschinen, nach Kinestia. Hier trifft man weder Orks noch Drachen, sondern nur Roboter und Cyborgs. Diese sind eigentlich nur in Gruppen gefährlich und alleine ziemlich lasch. Statt der Wildnis gibt's den Dungeon von Ferofist, der Zugänge zu diversen anderen Dungeons bietet.

Der bis vor Kurzem noch so freundliche Hawkslayer versperrt mir den Weg: Er stellt mir ein Rätsel. Mir ist auch klar, warum: Bei der Reise in diese Dimension habe ich die Zeit überwunden und bin vor meinem Zusammentreffen mit ihm in Arboria in Kinestia gelandet. Da mir Hawkslayer in Arboria das Lösungswort sagte, nämlich

„Iceberg“, ist das Rätsel schnell gelöst. Danach nehme ich ihn wieder in meine Party auf – der Junge ist spitze!

Im Süden entdecke ich eine Passage zu den Baracken. Ein wichtiger Schlüssel wartet da auf mich. Im Osten liegt die Passage zu „Ferofist's Private Quarters“. Der Herrscher der Zwerge liegt im Sterben und erzählt mir folgende Geschichte:

Er hatte ein Bündnis mit Tarjan. Beide bauten fleißig Roboter, aber der hinterhältige Tarjan programmiert seine Robots darauf, alle Zwerge zu vernichten. Ferofist flüstert mir noch einen Reim ins Ohr, der mir aber nicht hilft. In den Quartieren finde ich noch den linken Schlüssel. Jetzt benutze ich die Passage zum „Workshop“. Hier gibt's zwei Schlosser inmitten der idiotischen Wirbelfeldern. Ich halte mich an Ferofists Spruch und benutze den rechten Schlüssel 18 Mal, den linken Schlüssel 15 Mal.

Den nächsten Dungeon, „Urmech's Para“, ist schnell durchquert. Das Portal zum nächsten Level liegt nördlich. Ich streife durch den „Viscious Plane“ und schlucke erst

Mal kräftig Wasser – der Dungeon liegt Land unter! Man sollte schnell „GILL“ zaubern und das Portal im Südwesten finden. Ein Gefühl sagt mir, dass ich der Erledigung meines Auftrages ein gutes Stück näher gekommen bin. Ich wandere durch Sanctum. Dort treffe ich Urmech, den Roboter. Er fleht um Gnade (er ist halt nur ein Schatten seiner mächtigen Nachfahren). In der Hoffnung, davon profitieren zu können, lasse ich ihn am Leben. Nun wird der Mech mitteilsam und bittet mich, ihm zu folgen. Urmech fragt mich, welcher Charakter meiner Party ein Geomancer werden soll. Fantastisch! Geomancer haben fast unbegrenzte Zauberkräfte. Aber wer soll's nun sein? Mein Zauberer, der Mönch und der Barde sind mir zu schade. Bleibt noch der Paladin. Kurz darauf finde ich alle Gegenstände, die sich der Alte gewünscht hat. Zufrieden mache ich mich auf den Rückweg – mit der Gewissheit, der Lösung näher gekommen zu sein.

## Tenebrosia

Der alte ist unersättlich! Er will, dass wir nach Tenebrosia gehen und Mantel und Helm von Scaedu holen. Hier hat sich das Monsterniveau deutlich erhöht, aber die Wildnis ist noch gemütlich. Diese besteht aus einem Berg und einem Wald. Auch die Hauptstadt hat einiges zu bieten. In der „Wizard's Guild“ kaufe ich den bombastischen „NUKE“-Zauber. Der Barde kauft sich das letzte noch fehlende Lied: Minstrel Shield.

Trotz des hohen Verbrauchs an Spell Points setze ich den Götterdämmerungsspruch recht oft ein. Aus der Mitte des Tar Quarry nehme ich etwas Teer mit. Nun geht es zum „Shadow Canyon“.

Südwestlich des Canyon-Mittelpunktes stecke ich das „Shadow Lock“ ein. Jetzt schlage ich mich durchs Unterholz des Waldes „Dark Copse“. Hier fällt mein Blick

sofort auf ein Feld, das von Bäumen umstellt ist. Hier lasse ich die Sau raus, zünde die Bäume mit dem Teer an und nehme eine Schattentür mit. Doch wie geht's nun weiter? Feiere ich mit meiner Party eine Party? Ich öffne das Schloss, und es öffnet sich der Zugang zu „Scaedu's Deme“. Im Westen führt ein Portal zum zweiten Level. Dort verbirgt sich im Norden eine Geheimtür. Dahinter stoße ich auf den Bösewicht Scaedu, der seine Gegenstände lieber behalten möchte und sie verteidigt. Dieser unfaire Typ zaubert sich im Kampf immer wieder davon, ich komme mir schon vor wie ein bekloppter Schattenboxer (Mike Tyson?) Doch jetzt reicht's! Nach einem „NUKE“ ist der Spaß vorbei, und ich kann mir in Ruhe seinen Helm und seinen Mantel schnappen.

Hier noch ein Tipp für Schummler: Wird man in der Startdimension gefragt, ob man in den Katakomben die Stufen zu den Tunneln nehmen will, muss man die Dungeondisk-B-Seite einlegen und diese und die nächste Frage mit „YES“ beantworten. Und schon seid ihr in „Scaedu's Deme im ersten Level!

Wie nach jeder geglückten Mission gebe ich nun noch meine Beute beim alten Mann ab und erhalte meine wohl verdiente Belohnung.

### **Es ist fast vorbei**

Inzwischen bin ich bereits in die vorletzte Dimension vorgedrungen. Der Alte will, dass ich ihm Werras Schild und den „Strifespear“ besorge. Allerdings ist Tarmitia eine Dimension, die sehr schwer zu bewältigen ist. Gleich im ersten Dungeon, Berlin, erwartet mich als geübten Ork-Zerstörer eine bodenlose Geschmacklosigkeit: Die Gegner sind Nazi-Schergen. Diese Typen sind nicht mal als Kanonenfutter zu verwenden.

Bald findet man heraus, dass die Städte Berlin, Ku'n Wang, Troja, Rom, Hiroshima, Wasteland (kenne ich doch irgendwo her ...), Stalingrad und Nottingham durch Passagen und Teleporter miteinander verbunden sind. Da sich manche dieser Passagen erst nach Eingabe eines Codewortes öffnen, hier die Codes:

- Troja: ARES
- Rom: MARS
- Stalingrad: SVARAZIC
- Ku'n Wang: YEN-LO-WANG
- Hiroshima: SUSA-NO-O
- Nottingham: ST.GEORG
- Wasteland: SDIABM

Wieder in Berlin, antworte ich auf die Frage „WHO AM I?“ mit „TYR“. Auf die nächste Frage, „Wer bin ich wirklich?“, antworte ich „WERRA“. Sofort werde ich zum

Dungeon Tarmitia teleportiert. Im Süden sitzt der Kriegsgott Werra, der mich plötzlich angreift. Der Kampf lässt sich als mittelschwer einstufen. Unmittelbar, nachdem Werra zusammen gebrochen ist, ersteht er strahlend wieder auf und lobt mich für den guten Kampf. Dafür will er mir gerne seinen Schild geben. Doch den „Strifespear“ hätte er schon Hawkslayer gegeben. Ich nehme den Schild an mich, als plötzlich eine Gruppe „Black Slayers“ angreift und Werra tötet. Da mische ich mich besser nicht ein (nein, ich bin nicht feige!).

Ich verschwinde, was sehr einfach ist, denn in diesem Dungeon gibt es sehr viele Teleporter, welche in die Startdimension führen, wo der Alte wahrscheinlich schon ungeheuer ungeduldig auf mein schnelles Kommen und meine Souvenirs wartet.

Sicher werde ich wieder reich belohnt und auf meine neue Mission vorbereitet werden ...

### **Eine böse Überraschung**

Im Review Board angekommen, erwartet mich eine böse Überraschung: Der alte Mann liegt im Sterben und sagt mir, dass ich alle Gegenstände nehmen soll, die ich bis jetzt gesammelt habe, und mit dem Spell „EVIL“ ins Land des Bösen reisen soll. Hawkslayer sei schon voraus gereist. Mit dem Auftrag, Tarjan zu killen, hole ich mir die Gegenstände im „Storage Building“, welches sich gegenüber dem Eingang von Skara Brae befindet, und springe nach Malefia. Als ich in einem Dungeon auftauche, entdecke ich Hawkslayer – als völlig zerfetzte Leiche (sieht aus, als habe ihn Freddy zwischen seinen Krallen gehabt)! Ich nehme mir den Strifespear, den Hawkslayer krampfhaft festhält, und gehe weiter. Die drei Malefia-dungeons sind so umfangreich, dass ich hier nur die nötigsten Tipps gebe. Es gibt mehrere Statuen, welche jeweils eine Figur aus dem Spiel verkörpern. Man muss die Gegenstände der entsprechenden Figur benutzen. Zum Beispiel: den Bogen für Valerian, den Speer von Lanatir, bei Allira den Gürtel usw. Die Statuen sind nicht leicht zu erreichen, man kennt das Reisewirrwarr noch aus der Tarmitia-Dimension. Wenn man nun das Ganze erledigt hat, öffnet sich im dritten Level eine Tür. Doch ich bin mitten im Tarjan-Fan-Club gelandet!

Der Kampf bricht alle Rekorde im Schwierigkeitsgrad: Die Hohepriesterin sollte man schnell ausschalten, die Zauberer müssen den Spell „NUKE“ benutzen. Der Chronomancer sollte den guten alten „Sandstorm“ zaubern, um sich die unfreundlichen Gegner vom Leib zu halten. Um diesen Kampf zu bestehen, werdet ihr wohl einige Anläufe brauchen und fast verzweifeln ...

Nach getaner Arbeit ist es mir nun möglich, den Dungeon Tarjan zu durchstöbern: eine Spirale mit einer Geheimtür in der Mitte. Mit düsterer Vorahnung betrete ich den Raum. Und meine Vorahnung bestätigt sich – Tarjan hält sich hier versteckt ...

Sofort hetzt er seine Kumpels auf mich. Der Kampf gleicht stark dem letzten, die dort

angewandte Technik führt auch hier zum Erfolg. Kaum ist diese Angriffswelle abgewehrt, schickt Tarjan die nächste los und kämpft sogar selbst kräftig mit. Es ist unheimlich wichtig, sofort „PREC“ zu zaubern, sonst holt sich Tarjan noch mehr „Black Slayers“. Der Kampf nimmt ungeahnte Dimensionen an. Ich werfe „NUKE“, „EAMA“, „KIEL'S OVERTURE“ und andere mächtige Dinge um mich. Der Chronomancer hält die Black Slayers auf Distanz, was sehr wichtig ist. Die Vampire werden gnadenlos verprügelt. Sogar Tarjan bekommt sein Fett weg und eins auf die Mütze. Und plötzlich geht Tarjan mit all seinen Kreaturen unter, um für immer in der Hölle zu schmoren – mein gigantischer Auftrag ist vollbracht! Ich erfahre jetzt das Geheimnis des alten Mannes ...

„The Bard's Tale III“ ist gelöst – bald werden sieben neue Sterne für sieben neue Götter am Himmel strahlen!

### **Erfahrungspunkte hat man nie genug ...**

Mit diesem Trick bekommt man in Under-Brae viele „Experience Points“ auf einen Schlag. Achtung: Diese Vorgehensweise ist nur bei Monstern, die sich vermehren, möglich!

- Man spürt ein Monster auf (zum Beispiel einen „Killer Nefast“)
- Aktiviert alle Schilder mit dem Spruch „YMCA“
- Der Barde soll so oft wie möglich die Lieder „Santuarz Score“ und „Bringaround Ballad“ singen.
- Wenn die Anzahl der Ungeheuer dann auf 25 bis 31 angewachsen ist, schlägt man zu. Bevor die Gegner völlig eliminiert sind, lässt man sie sich wieder vermehren.

### **... und auch wichtige Gegenstände nicht!**

Mit folgendem Trick lassen sich Gegenstände vermehren (dies ist nur mit Monstern, die Party-Mitglieder sind, möglich. Falls ihr keines in der Party habt, müsst ihr euch eines in den Dungeons besorgen):

- Man kehrt mit dem Monster in der Party ins Camp zurück.
- Es wird aus der Party entfernt („removed“).
- Eine andere Party nimmt das Monster in die Party auf.
- Die Mitglieder der Party geben dem Monster alles, was man vervielfachen möchte.

- Das Monster wird wieder aus der Party entfernt.
- Jetzt muss das Monster erneut von der „richtigen“ Party aufgenommen werden („add a member“).
- Die Gegenstände, die das Monster besitzt, werden an die anderen Party-Mitglieder verteilt.
- Den Dschungel betreten („enter wilderness“)
- Die Kreatur „droppen“ und ins Camp zurück gehen.
- Nun wird das Monster wieder aufgenommen ...

(Longplay aus der Gamekiller-Disk 2; Autor: Jörg Hollstein)